

PROTOTIPO DIDÁCTICO PARA NIÑOS DE PRIMARIA BASADO EN LA IDENTIFICACIÓN DE EMOCIONES Y SUS CONSECUENCIAS

Erick López Ornelas

Universidad Autónoma Metropolitana Cuajimalpa

elopez@correo.cua.uam.mx

Rocío Abascal Mena

Universidad Autónoma Metropolitana Cuajimalpa

mabascal@correo.cua.uam.mx

Resumen

El presente artículo tiene como objetivo la propuesta de un prototipo didáctico que ayude a la resolución de conflictos en estudiantes de quinto año de primaria. Dicho prototipo se encarga de identificar emociones y mostrar las posibles consecuencias en un conflicto particular. Como parte de esta investigación se realizó un análisis documental, una observación cualitativa, así como entrevistas no estructuradas para la identificación y análisis de la problemática. De esta forma, se diseñó un prototipo didáctico como propuesta para mejorar la interacción social entre los alumnos.

Palabras Claves: Aprendizaje emocional, empatía, interactividad, investigación cualitativa.

Abstract

The present article proposes a didactic prototype to help fifth grade students to solve their conflicts. This prototype identifies emotions and show the possible consequences in a particular conflict. In this research, a documental analysis, a qualitative observation, as well as unstructured interviews, were carried out to identify and analyze the problem. In this way, a didactic prototype was designed as a proposal to improve social interaction among students.

Keywords: Emotional learning, empathy, interactivity, qualitative research.

1. Introducción

En los últimos años, el uso de las TIC se ha convertido en un fenómeno social. Es habitual encontrar una gran cantidad de aplicaciones y programas de cómputo que facilitan el trabajo en todos los ámbitos.

En el ámbito educativo, las aplicaciones generadas y los recursos que podemos encontrar en línea también son muy notables. En dicho ámbito, su incorporación es de vital importancia para intentar enfrentar altos índices de fracaso y deserción escolar, así como para responder a la progresiva multiculturalidad de la sociedad actual. Las TIC permiten desarrollar posibilidades de innovación metodológica que redundan en el logro de una educación más eficaz e inclusiva.

Por otro lado, la necesidad de desarrollar habilidades para prevenir la violencia y mejorar la convivencia escolar, ha llevado a las instituciones educativas a implementar programas a nivel nacional e internacional. El saber resolver un conflicto, a cualquier nivel educativo, es de vital importancia para promover el desarrollo de estas habilidades.

Actualmente en México se desarrollan programas piloto como el “Proyecto a favor de la convivencia escolar” (PACE) implementado en la educación primaria desde 2015, además de los contenidos actitudinales que se abordan en la currícula de Formación Cívica y Ética (FCyE). En el caso de esta materia, se tienen como apoyo el Libro de Texto Gratuito (LTG) y algunos contenidos digitales.

En este estudio nos enfocamos en niños de nivel básico, específicamente 5º año de primaria. Partimos de la idea de que las formas de interactividad que surgen entre los niños de esta edad, pueden ser mediadas por un agente computacional, un educador, un familiar u otro compañero, lo cual posibilita la generación de conocimiento [Peñalosa, 2013]: son formas de aprendizaje que no se llevan a cabo necesariamente en el aula, y pueden presentarse en entornos como el hogar o el recreo donde los niños socializan.

Haciendo un estudio exploratorio, identificamos una insuficiencia de materiales educativos digitales para fortalecer los contenidos de la materia de Formación Cívica y Ética, así como la dificultad por parte de profesores para integrar los ya existentes, a las clases.

El objetivo es, entonces, proponer un prototipo didáctico adaptado a las necesidades de estudiantes de 5º de primaria, donde puedan identificar un conjunto de emociones y sus consecuencias en una situación particular. Partimos de la premisa que esto ayudará a la resolución de los diversos conflictos comunes que experimentan niños de estas edades.

De acuerdo a lo anterior, la segunda sección de este artículo presenta los conceptos centrales sobre los cuales se cimienta la investigación, relacionando la resolución de conflictos y la empatía. En la sección 3 se describe de manera breve la metodología empleada; en la sección 4 mostramos todo el desarrollo empleado para la construcción del prototipo didáctico. Por último, se expone una discusión sobre la investigación realizada en la sección 7, así como las respectivas conclusiones en la sección 8.

La Resolución de Conflictos y la Empatía

Los conflictos interpersonales van siempre acompañados de una carga emocional que, en ocasiones, constituye la causa principal del conflicto [Fried, 2000]. Por esta razón, cualquier resolución de conflictos debe ir acompañado de un aprendizaje emocional, que ayude a conocer qué emociones nos afectan, de qué manera lo hacen y cómo reaccionamos ante ellas.

Las emociones y los sentimientos rara vez son estudiadas en el ámbito escolar, como si su conocimiento fuera innecesario. Su conocimiento debería abordarse desde las edades más tempranas. Las emociones, se asocian a reacciones afectivas de aparición repentina, de gran intensidad, las cuales se presentan siempre como respuesta a una situación de emergencia o ante estímulos de carácter sorpresivo o de gran intensidad [Martínez, 2009], lo que hace que se presenten de diversas formas y cumplan funciones determinadas generando distintas consecuencias [Puente, 2007]. Para los alumnos de primaria resulta, en ocasiones, difícil distinguir un estado de ánimo de las causas que lo provocan. Por esta razón es importante, en primer lugar, hacer que los niños aprendan a distinguir las diferentes emociones y los distintos estados de ánimo que experimentan, y que sean capaces de nombrarlos y reconocerlos.

Sentimientos como la alegría, la tristeza, el miedo, el afecto, el enojo, etc. Deben de ser identificados desde muy temprana edad y conocer las causas que los provocan [Sastre, 2000]. Cuando diferentes sentimientos y las causas que los pueden provocar son ya identificados por niños, es posible seleccionar algunos sentimientos y sus opuestos (por ejemplo, tristeza-alegría, miedo-seguridad) y proponer a los alumnos que busquen formas de ayudar a una persona que experimenta el sentimiento desagradable. Esta fue la lógica que aplicamos para el desarrollo del prototipo didáctico, el cual mostraremos posteriormente.

El aprender a resolver conflictos debe empezarse en edades tempranas. Cuando los niños ya pueden identificar emociones y descubrir formas de superar aquellas que resultan desagradables, es posible aplicar estos conocimientos a situaciones reales que se presenten en la vida cotidiana de la escuela. El prototipo didáctico se enfoca en este tipo de situaciones y busca mejorar la confianza en los niños y generar lazos de solidaridad y de ayuda mutua.

Por otro lado, el concepto de empatía, es abordado desde la Formación Cívica y Ética, asignatura que refiere a contenidos de tipo actitudinal. La SEP, en el plan de estudios vigente de educación primaria [SEP, 2011], considera relevante la idea de la empatía para favorecer competencias sociales y la define como “una disposición a considerar a los otros en cuanto a sus ideas y sus emociones presentes durante el diálogo, en la toma de decisiones, la reflexión, la participación y la convivencia en general. Es un elemento actitudinal fundamental de la comprensión mutua, que es necesaria en la construcción del trabajo colaborativo y de la concordia en las relaciones interpersonales”.

Si bien las formas de convivencia tienen como fuente de formación el hogar, las escuelas forman un papel fundamental en la socialización de los sujetos de la misma edad: constituye uno de los escenarios en los que se ponen en juego los valores, las ideas y las formas de convivencia de casa, mismas que son susceptibles de transformación.

Algunas investigaciones señalan la actitud positiva hacia la autoridad y el desarrollo de la empatía como factores de prevención y protección frente a la conducta violenta en el aula [Garaigordobil, 2006], [Johnson, 2012], [Ruiz, 2009].

Entre sus beneficios destaca que la empatía juega un rol para la conducta pro-social y tiene una función en los niños que les permiten mayor entendimiento, compasión y regulación de la agresión. Es un proceso al que se le atribuyen todas estas funciones importantes para el desarrollo educativo y el aprendizaje del niño con respecto a los otros, a la sociedad y el actuar moralmente [Fernández, 2011]. Investigaciones realizadas en la infancia y adolescencia temprana manifiestan una conexión entre la capacidad de resolver conflictos constructivamente y la empatía, factor determinante en el proceso en el que el individuo desarrolla sus relaciones interpersonales.

2. Métodos

Para abordar de manera exploratoria la presente investigación, se definieron dos fases importantes: el análisis cualitativo y el diseño del prototipo didáctico.

Fase 1: Estudio Cualitativo

Para iniciar el proceso de investigación se realizó una investigación documental del problema, donde se identificó el plan curricular del Libro de Texto Gratuito (LTG) y específicamente la sección correspondiente a la Formación Cívica y Ética en este grado, con el propósito de observar la relación con los contenidos cargados en la tableta, así como de los objetivos didácticos perseguidos, denominados “competencias a favorecer”.

Posteriormente se realizó una investigación de campo, donde se utilizó una observación cualitativa dentro de un contexto acotado para poder analizar y verificar la forma en que son empleados los materiales educativos, específicamente el Libro de Texto Gratuito y los contenidos los digitales. Esta observación sirvió se convirtió en nuestro caso de estudio, el cual fue representado por la escuela primaria federal “Vini Cubi” situada en Cuajimalpa, México.

La siguiente etapa fue hacer una descripción de los materiales análogos y digitales encontrados para la enseñanza de la Formación Cívica y Ética y cómo se utilizan en la clase. Para los materiales análogos se tomó en cuenta el LTG, así como

herramientas utilizadas por el profesor para mejorar su interacción. Para los materiales digitales se analizó la tableta electrónica, la cual fue entregada en el año 2015 y la cual cuenta con la plataforma institucional denominada aprendemx [SEP, 2016]; así como otras aplicaciones digitales producidas por el Consejo Nacional de Bio diversidad, y la Fonoteca Nacional.

Fase 2: Diseño del Prototipo Didáctico

En esta segunda fase, fue importante definir el perfil del usuario en el que nos enfocaríamos. Un perfil puede considerarse como una serie de características en los individuos que los definen y les dan identidad, en nuestro caso estudiantes de 5º de primaria de la escuela Vini Cubi.

Fue importante, posteriormente, elegir el concepto rector de nuestra investigación: la empatía como una de las habilidades que influyen en la resolución pacífica de conflictos.

Posteriormente se planteó la realización de un prototipado rápido, el cual se basa en la idea de “usar y tirar”, el cual propone la creación de prototipos que se ponen a disposición del usuario para identificar tanto los aspectos funcionales, como aquellos que deben corregirse o sustituirse para su mejora continua. Este proceso se realizó mediante talleres de diseño participativo con sesiones entre usuarios y diseñadores y poder evaluar las diferentes etapas del prototipo didáctico y refinar el prototipo didáctico final. Con base en la especificación metodológica mostrada anteriormente y para el desarrollo del prototipo didáctico, se integró un conjunto de elementos que ayudaron a la generación del prototipo. Estos elementos son:

La Narrativa Digital

El punto de partida fue una narrativa debido a que durante la observación cualitativa se detectó que este tipo de práctica era utilizada por los profesores para la enseñanza de dilemas o ejemplos de valores y prácticas cívicas. “Las enseñanzas morales y las narrativas parecen ser socios naturales en la vida de los docentes” [Mc Ewan, 1995]. Dentro de los materiales educativos como el Libro de Texto Gratuito, las historias son un elemento pedagógico recurrente para

ejemplificar casos a los niños. En el caso de una narrativa digital también puede integrar la significación de imágenes e interacciones.

Interacción en Primera Persona

Para contar la historia se integró el elemento de interacción en primera persona, tomado del mundo de los videojuegos. En este escenario “el usuario tiene la sensación de formar parte del ambiente presentado y de ser capaz de decidir el curso de la acción, evitando así convertirse en un observador pasivo” [Gamboa, 2014]. En este tipo de interacción, el usuario se ve como un personaje inmiscuido en el ambiente, con la capacidad de dar respuesta. El procedimiento ha traído resultados alentadores en el ambiente de la enseñanza [Gamboa, 2014]. Proponemos que el usuario tenga la posibilidad de tomar decisiones en el transcurso de su interacción con el prototipo didáctico, de esta forma “la experiencia vivida representa una forma eficaz para que el estudiante sienta copropietario de la solución creada.

Animación y Sonido

Autores como [Díaz, 2013], reconocen la importancia de incorporar elementos multimedia (animación, sonido) en prototipos didácticos para aprovechar los entornos familiares de los educandos por su relación con los videojuegos, como el caso de la gamificación.

Existen principios con fundamento cognitivo que consideran que los recursos multimedia son importantes para lograr un aprendizaje significativo. En [Mayer, 2002] se menciona que a través de un aprendizaje multimedia se pasa de percepciones sensoriales (vista y escucha), a la memoria y de esta forma poder integrar conocimiento significativo. En este sentido, nos pareció importante probar elementos multimedia sencillos y evaluarlos de forma temprana en el prototipo didáctico.

La Historia

La historia plantea un conflicto para que los alumnos identifiquen y elijan una emoción, lo que les permite decidir la siguiente acción y así el curso de la historia;

posteriormente se conocen las consecuencias de su elección. Para finalizar, a manera de preguntas se incentiva la reflexión del estudiante. En este punto se diseñaron las diversas opciones y caminos que deberá tener la historia. Ya que la historia tiene varios caminos posibles de acuerdo a la toma de decisiones, fue necesario establecer un mapa de la navegación y las posibles rutas de acuerdo a la elección de una emoción. El mapa de navegación cuenta con una introducción, un conjunto de eventos y acciones y las consecuencias asociadas a cada posible salida de la historia. En la figura 1 se muestra dicho mapa.

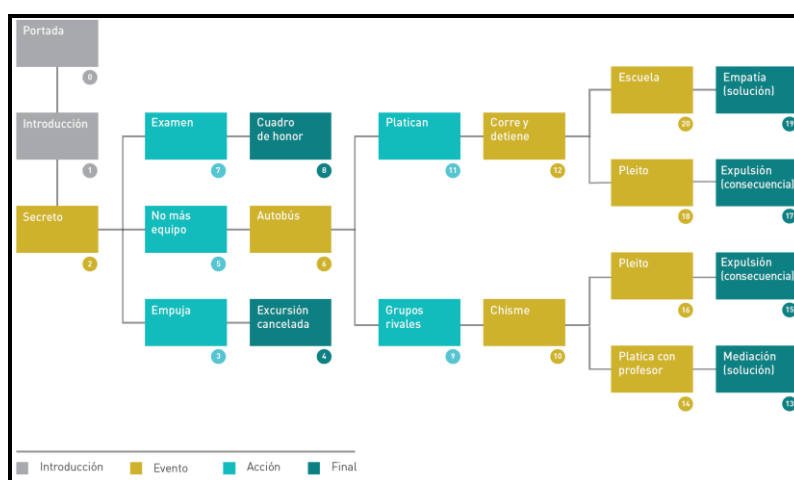


Figura 1 Mapa de navegación de acuerdo a la emoción seleccionada.

Las ramas del árbol representan los caminos que conducen la toma de decisión y las consecuencias de la misma. Se plantean seis posibles caminos en función de la emoción escogida hasta llegar a una consecuencia.

Las escenas se distinguen por el color representado en el mapa del árbol de navegación, para acentuar la ubicación en la navegación de la historia, así como la emoción escogida. En la figura 2 se muestra la representación del árbol.

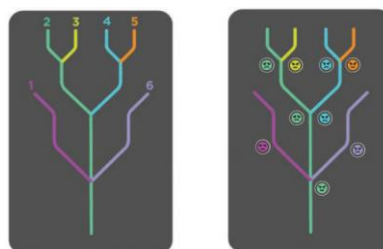


Figura 2 Determinación de los seis caminos posibles de acuerdo a la emoción escogida.

3. Resultados

Para la implementación de la historia, se optó por las ilustraciones en 2D con interactividad, movimientos y textos adaptados a la historia.

Se establecieron tres personajes principales: Andy, Moni y Grillo; y siete secundarios: Profesor, Directora, Daniela, Fabiola, Carlos, Niño autobús y Chofer. El personaje Grillo es muy importante ya que su objetivo es acompañar al usuario en el transcurso de la historia, presentando preguntas que inviten a la reflexión o sugerencias que cuestionen la emoción seleccionada. Al prototipo didáctico lo hemos llamado “el árbol de las decisiones”.

Los alumnos interactúan con el prototipo siguiendo cada una de las bifurcaciones presentadas por el prototipo y los desenlaces son diferentes cada vez según la situación en la que se encuentren. Este proceso sirve para identificar cada una de las emociones en la que los alumnos se ven reflejados y les sirve para determinar las consecuencias que conlleva cada una de las emociones representadas.

En figura 3 se muestra la interacción de una de las ramas del árbol, la cual representa la confrontación a una sola emoción y la consecuencia asociada.

4. Discusión

Uno de los cuestionamientos que se ha formulado a lo largo de esta investigación, ha sido respecto a la pertinencia y funcionalidad de una herramienta digital para abordar temas como la identificación de emociones y la empatía. Al ser éstos temas de carácter actitudinal, pareciera que plantea implícitamente la condición de trabajarse a través de una relación cara a cara, (en este caso, entre niños y profesor) en la que se pone en juego la expresión corporal y en general, la presencia misma del sujeto, por tratarse de un concepto que apela a “la comprensión del otro”.

En nuestra propuesta de prototipo didáctico, se recupera la dinámica empleada en los videojuegos y la interacción en primera persona. Estas dinámicas presentan a los niños una situación de conflicto a manera de historia, en la que se busca la inmersión a partir de la participación de los niños requerida para decidir el curso de los acontecimientos, vinculando la emoción con la toma de decisiones.

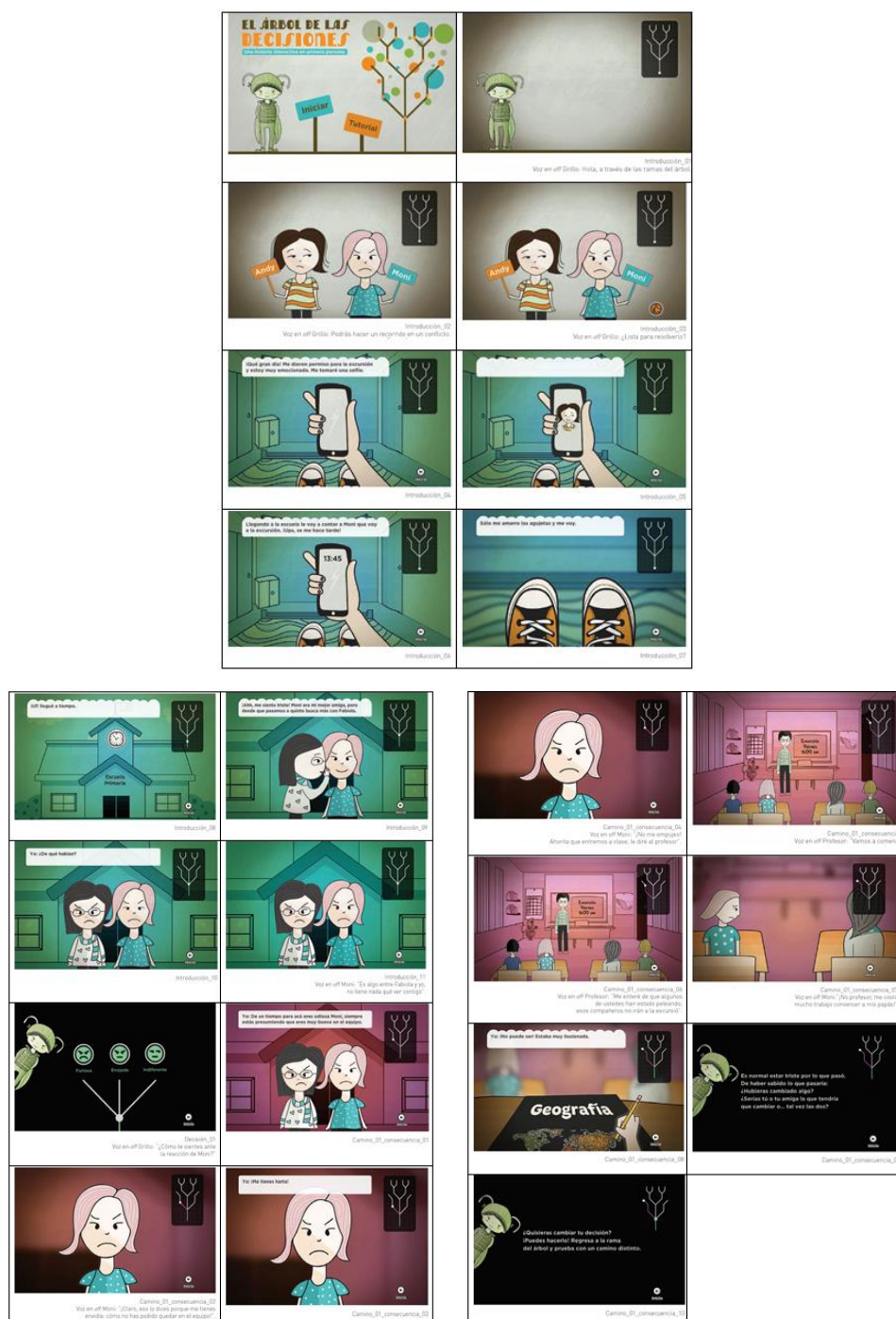


Figura 3 Prototipo final donde se presenta una rama del árbol y su consecuencia.

Se trata, por tanto, de una propuesta que explora las posibilidades del entorno digital para tratar contenidos actitudinales, mismos que pueden plantear en un primer momento cierta imposibilidad para ser trabajados con un dispositivo digital, por lo cual es importante realizar una evaluación de los resultados del prototipo.

5. Conclusiones

El caso de estudio representado por una escuela primaria pública de la Ciudad de México, nos permitió observar las dificultades en la incorporación de los dispositivos digitales móviles al trabajo en clase; respecto a los contenidos digitales e interactivos vinculados con las lecciones del plan curricular, específicamente los referentes a la materia de Formación Cívica y Ética, permiten identificar la distancia existente entre el concepto con base al cual se diseña institucionalmente y las necesidades específicas de niños y profesores.

Referente a los contenidos de índole actitudinal, la investigación respecto a las posibilidades que la empatía y la identificación de emociones tienen para prevenir actos de violencia escolar, así como para desarrollar el comportamiento prosocial, es un campo aún inexistente; si bien la Secretaría de Educación Pública propone a la empatía y la identificación de emociones como elementos actitudinales fundamentales para la convivencia, en el quinto año de primaria no existen materiales de apoyo para su enseñanza.

En lo que respecta a la pertinencia del prototipo didáctico para ésta área, se concluye que éste es un campo poco explorado al aprovechar mínimamente las propiedades de los entornos digitales, las cuales pueden ser funcionales para este tipo de contenidos. Un ejemplo de ello son los juegos de simulación, los cuales provienen de la cultura de los videojuegos y permiten crear situaciones apegadas a la realidad, que en el caso de los contenidos actitudinales son propicias para el “ensayo” de prácticas sociales, en las que el estudiante puede aprender por medio de la “gamificación”.

Finalmente, consideramos que un prototipo didáctico de esta índole, es tan sólo una pieza en el proceso de aprendizaje. Sobre todo, en el tipo de contenidos actitudinales que requieren de un avance progresivo, para que se pueda observar un cambio de actitudes. Además, que el uso de herramientas computacionales puede ser de gran ayuda para la identificación automática de las emociones y sus consecuencias.

6. Bibliografía y Referencias

- [1] Díaz, J., Troyado, Y., El potencial de la gamificación aplicado al ambito educativo, 2013: https://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/el_potencial_de_la_gamificacio_aplicado_al_ambito_educativo_0.pdf.
- [2] Fernández, M., La empatía desde dos miradas: la evolución y la educación Mariana F. Fernández Eje temático: Educación y regulaciones estatales. Pertenencia: Universidad Nacional de Córdoba. Escuela de Filosofía y ClFFyH ., 1-9, 2011
- [3] Fried, S, D., Nuevos paradigmas en la resolución de conflictos. Barcelona. Granica, 2000.
- [4] Gamboa, F., Desarrollo de software educativo centrado en el usuario. En Diseño centrado en el usuario: métodos e interacciones. (pp. 105-119). Ciudad de México: Insignio, 2014.
- [5] Garaigordobil, M., & De Galdeano, P. G., Empatía en niños de 10 a 12 años. *Psicothema*, 18(2), pp. 180-186, 2006.
- [6] Johnson, D. R., Transportation into a story increases empathy, prosocial behavior, and perceptual bias toward fearful expressions. *Personality and Individual Differences*, 52(2), pp. 150-155, 2012: www.sciencedirect.com/science/article/pii/S019188691100451X.
- [7] Mc Ewan, H., & Egan, K., La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación. La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 1995.
- [8] Martínez, C., Consideraciones sobre inteligencia emocional. La Habana, Cuba: Editorial Científico-Técnica, 2009.
- [9] Mayer, R. E., & Moreno, R., Animation as an Aid to Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 14(1), pp. 87- 99, 2002: <https://ydraw.com/wp-content/uploads/2012/04/Stop-Motion-Aids-Multimedia-Learning.pdf>.
- [10] Peñalosa, E., Estrategias docentes con tecnologías: Guía práctica (Primera ed). México: Pearson, 2013.
- [11] Puente, A., Cognición y Aprendizaje. Fundamentos Psicológicos. España: Editorial Pirámide, 2007.

- [12] Ruiz, D. M., López, E. E., & Pérez, S. M., Relación entre el clima familiar y el clima escolar: el rol de la empatía, la actitud hacia la autoridad y la conducta violenta en la adolescencia. *Psychology and Psycho- logical Therapy*, 9(1), pp. 123- 136, 2009.
- [13] Sastre, G.; Moreno Marimon, M., Nuevas perspectivas en el razonamiento moral, en *Educacao e Pesquisa*. Vol. 20-02, pp. 123-135. Universidad de Sao Paulo, 2000.
- [14] SEP, Plan de estudios 2011 Educación Básica. Estado y sociedad (Segunda ed.). México: Secretaría de Educación Pública, 2011: <http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/images/PDF/planestudios11.pdf>.
- [15] SEP, Habilidades Digitales para Todos, 2016: http://www.sep.gob.mx/es/sep1/habilidades_digitales_para_todos#.Vv1m_GQrK2.